Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

SEGA

Dreamcast

DCJS2 1706

Distribuidor Oficial

ECOFILMES
São João da Madeira

SONIC ADVENTURE™

Sete esmeraldas preciosas contendo um misterioso e magnetizante poder
Relíquias de uma ancestral terra de guerreiros
Uma história épica repleta de alegria e tristeza
O destino iniciou agora um novo capítulo
O destino repete-se enquanto a aventura acontece...

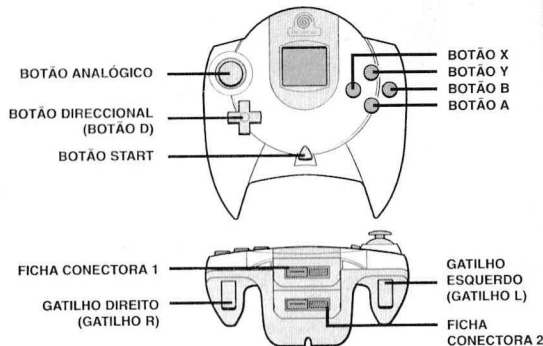
Obrigado por teres adquirido o Sonic Adventure! Não te esqueças que este software foi concebido exclusivamente para a consola Dreamcast. Lê atentamente este manual de instruções antes de começares a jogar o Sonic Adventure.

ATENÇÃO

Sonic Adventure é um jogo compatível com o cartão de memória ("Visual Memory" vendido separadamente). O número de blocos de memória necessários para guardar os ficheiros do jogo varia de acordo com o tipo de software e conteúdo dos ficheiros a serem guardados. Neste jogo, são necessários 10 blocos para guardar os ficheiros do jogo e 128 blocos para manter o sistema A-life utilizado para guardar as criaturas do Caos. Para jogar "Chao Adventure" (mini-jogo) utilizando a Visual Memory, são necessários 128 blocos de memória livre. Não te esqueças que como todos os níveis de acção ultrapassados, acontecimentos, e vitórias sobre as personagens principais são gravados automaticamente, nunca deves desligar a consola Dreamcast, retirar o cartão de memória ou desligar o comando durante o jogo.

UTILIZAÇÃO DO COMANDO E DA CONSOLA

COMANDO DREAMCAST (DREAMCAST CONTROLLER)

- Sonic Adventure é um jogo para um só jogador. Liga o comando à porta de comando A da Dreamcast.
- Para regressar ao ecrã de título em qualquer altura durante o jogo, pressiona simultaneamente os botões A, B, X, Y e o botão Start.

- Insere o cartão de memória na ficha conectora do comando.

COMANDOS BÁSICOS

INÍCIO DO JOGO - Botão Start

SELECÇÃO DE OBJECTOS - Botão Direccional / Botão Analógico (Seleccionar). Botão A (Confirmar / Continuar para o ecrã seguinte)

CANCELAR / REGRESSAR AO ECRÃ ANTERIOR - Botão B / Botão X

ACÇÕES COMUNS A TODAS AS PERSONAGENS

CAMINHAR E CORRER - Botão Analógico. Para caminhar, pressiona o Botão Analógico levemente na direcção para a qual pretendes ir. Continua a pressionar na mesma direcção para correr. Para reduzir a velocidade rapidamente, pressiona numa direcção diferente.

SALTAR - Botão A. A altura do salto varia com cada personagem.

- Para mais detalhes sobre a actuação individual de cada personagem, vê "Apresentação das Personagens".

OBSERVAR AS REDONDEZAS - Botão Direccional ↑↓ ←→. Pára a personagem e pressiona para cima ou para baixo, no botão direccional para uma vista frontal de 180º. Isto permite-te ver toda a área em volta da personagem. Nalgumas áreas poderás utilizar este botão para aproximar ou afastar a câmara. A posição da câmara voltará ao normal assim que a personagem se mover.

RODAR A CÂMARA - Gatilho L ou R. Utiliza os gatilhos L ou R para rodar a câmara a 360º. **NOTA:** Nalgumas situações, como por exemplo, quando a personagem está próxima de uma parede ou numa área fechada, a rotação não será possível.

TRANSPORTAR OBJECTOS - Botões B, X ou Y. Para recolher objectos como bombas ou ovos, coloca-te à frente do objecto e pressiona os botões B, X ou Y. As acções comuns a todas as personagens (ex. Caminhar, Correr, etc.) podem ser executadas enquanto transportam um objecto. Contudo, as acções individuais de cada personagem (ex. o Golpe Giratório de Sonic ou o voo de Tails) não podem ser executadas enquanto transportam um objecto.

ABANAR OU ACENAR COM OBJECTOS - Botões B, X ou Y e Botão Analógico. Utiliza esta acção para abanar objectos que não podem ser movidos. Utiliza-a também para acenar com os objectos ou entreter a tua criatura Chao. É recomendável que utilizes o Botão Y quando estiveres a dirigir Chao.

ATIRAR OU DESCER OBJECTOS - Botões B, X ou Y. Para atirar um objecto, pressiona os botões B, X ou Y enquanto te moves. Para descer os objectos, pressiona os Botões B, X ou Y quando estiveres parado.

ATENÇÃO

Nunca pressiones o Botão Analógico ou os Gatilhos L / R enquanto estiveres a ligar o Botão Power da Dreamcast. Isto poderá suspender os procedimentos de inicialização do comando, originando uma avaria.

INICIAR O JOGO

INICIAR O JOGO

Depois de ligares a Dreamcast e de inserires o GD-ROM Sonic Adventure, aparece o ecrã de definições do televisor. Selecciona e introduz a definição de Hz do teu televisor. Se não tiveres a certeza da definição correcta, selecciona "TEST" e se aparecer um grande plano do Sonic durante 3 segundos, é porque o teu televisor é de 60Hz. Se não, selecciona 50Hz. Depois das definições estarem completadas e aparecer o ecrã de título, pressiona o botão Start.

SELECÇÃO DE CARTÃO DE MEMÓRIA / SELECÇÃO DE FICHEIRO

SELECÇÃO DE CARTÃO DE MEMÓRIA - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Depois de teres iniciado o jogo, aparece o ecrã de selecção de cartão de memória. Selecciona o cartão de memória que contem o ficheiro do jogo Sonic Adventure que pretendes jogar, das várias unidades Visual Memory que aparecem.

SELECÇÃO DE FICHEIRO - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

O ecrã de selecção de ficheiro aparece depois de teres seleccionado o cartão de memória. Selecciona o ficheiro do jogo que pretendes jogar. Quando aparecer o ecrã de confirmação, selecciona "OK" ou "Cancel". Num cartão de memória podem ser guardados até três ficheiros de jogo Sonic Adventure separados. Quando iniciares um jogo pela primeira vez, selecciona um ficheiro vazio. Quando jogares a continuação de um jogo já iniciado antes, certifica-te que seleccionas o mesmo ficheiro do jogo para guardares os novos dados do jogo.

APAGAR FICHEIROS DE JOGO

Selecciona o ficheiro que desejas apagar e pressiona o Botão A. Utiliza o botão analógico ou o botão direccional para seleccionar "Delete" (Apagar) e pressiona o botão A. Quando surgir o ecrã de confirmação, selecciona "OK" ou "Cancel".

- Depois de teres seleccionado um ficheiro e teres começado a jogar, não poderás aceder aos ecrãs de selecção de ficheiro ou de cartão de memória, nem mesmo que voltes ao ecrã do título. Em vez disso, serás levado directamente para o menu principal.
- Para mudares para um ficheiro de jogo diferente a meio de um jogo, selecciona "Options" (Opções) no menu principal e depois selecciona "File Change" (Mudar de Ficheiro).

MAIN MENU - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Depois de seleccionares um cartão de memória e o ficheiro de jogo, aparece o menu principal. Selecciona um modo de jogo para começares a jogar.

ADVENTURE (AVENTURA)

Selecciona esta opção para iniciar o modo de aventura do jogo.

Utilizando este modo, poderás jogar a história de aventura na pele de qualquer uma das personagens.

NOTA: Sonic é a única personagem disponível no início de um novo jogo.

TRIAL

Selecciona esta opção para repetires qualquer um dos níveis de acção ou mini-jogos que tenhas conseguido ultrapassar com êxito no modo "Adventure".

Também podes ver a lista do número de emblemas que cada personagem conseguiu recolher.

OPTIONS (OPÇÕES)

Selecciona esta opção para alterar as várias definições de jogo ou fazeres os testes de som.

INTERNET

Selecciona esta opção para acederes ao "site" de Sonic Adventure. Neste site estão disponíveis diversas informações sobre o jogo.

PRECAUÇÕES NO ACESSO À INTERNET

Este software não está equipado com as funções necessárias para instalar um ambiente de comunicações.

Para acederes ao site de Sonic Adventure, deverás primeiro utilizar a "Dream Key", fornecida com a Dreamcast, para te registares ou confirmares o teu registo de utilizador.

Depois da confirmação do registo de utilizador estar concluída, aparece o ecrã do menu. Selecciona "Sonic Adventure Home Page" para acederes ao site de Sonic Adventure. Este site contem informações diversas sobre Sonic Adventure. Para detalhes sobre email ou instruções de operação, vê o manual de instruções da Dream Key.

INICIAR UM JOGO

OPTIONS (OPÇÕES) - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Todas as definições podem ser alteradas. Selecciona a figura que representa a definição que pretendes alterar.

MESSAGE SETTINGS (DEFINIÇÕES DE MENSAGEM)

Para alternar as definições de mensagem entre "Voice and Text" (Voz e Texto) e " Voice Only" (Apenas Voz), utiliza o botão direccional ← → e o Botão A para confirmar a definição.

FILE CHANGE (MUDAR DE FICHEIRO)

Para mudares para um ficheiro de jogo de Sonic Adventure diferente ou para apagares um ficheiro de jogo, selecciona esta opção para acederes aos ecrãs de selecção de cartão de memória e de ficheiro.

Para mais detalhes, vê a secção "File Selection" (Selecção de Ficheiro).

SOUND TEST (TESTE DE SOM)

Selecciona e confirma a opção "Sound Test" para obteres o menu de teste do som. Utiliza o botão direccional ↑ ↓ para seleccionar uma categoria e pressiona o Botão A. O conteúdo da categoria seleccionada é apresentado em forma de barras. Utiliza o botão direccional ↑ ↓ para seleccionar uma barra e pressiona o botão A para começar a tocar. Pressiona o botão B ou o botão X para parar de tocar e regressar ao menu de teste de som. Para regressares ao menu principal, selecciona "To Main Menu" ou pressiona o botão B ou X. Selecciona "S.E." para reproduzir efeitos sonoros específicos de qualquer nível do jogo. Utiliza o botão direccional ← → para seleccionares um item e o botão direccional ↑ ↓ para seleccionares números. Pressiona o botão A para começar a tocar e o botão B ou X para parar de tocar e regressar ao menu de teste de som.

LANGUAGE SELECTION (SELECÇÃO DE IDIOMA)

Sonic Adventure inclui os seguintes idiomas:

Inglês	Francês	Japonês
Espanhol	Alemão	

Antes de começares a jogar Sonic Adventure, selecciona "Settings" (Definições) no menu da Dreamcast para alterar a definição do idioma. Para alterar o idioma do texto do jogo, selecciona "Language" (Idioma) no menu de opções de Sonic Adventure para obteres as opções de idioma e seleccionares o teu idioma preferido.

SOUND OUTPUT (SAÍDA DE SOM)

É possível fazer variar a saída de som entre "Stereo" e "Mono". Utiliza o botão direccional ← → para seleccionar, e o botão A para confirmar uma definição.

TV SETTING (DEFINIÇÃO DO TELEVISOR)

Se o teu televisor for capaz de receber um sinal de 60Hz, poderás jogar Sonic Adventure em ecrã total. Selecciona esta opção para alterar a definição ou para testar se o teu televisor é compatível ou não com 60Hz.

RETURN TO MAIN MENU (REGRESSAR AO ECRÃ PRINCIPAL)

Selecciona "To Main Menu" ou pressiona o botão B ou X para regressares ao menu principal.

ADVENTURE MODE (MODO AVENTURA)

ESTRUTURA DA AVENTURA

O jogo central de Sonic Adventure é chamado de "Adventure Mode". Este modo é composto por duas áreas. Uma área, chamada "Adventure Field" (Campo de Aventura), contem uma série de acontecimentos que surgem ao longo de toda a história. A outra área é chamada "Action Stage" (Nível de Acção). Num nível de acção, cada personagem deverá alcançar um determinado objectivo de forma a conseguir ultrapassar o nível com êxito.

CHARACTER SELECTION (SELECÇÃO DE PERSONAGEM) - ↑↓ ←→ + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Quando seleccionas uma personagem aparecem as opções "Game" (Jogo), "Instruction" (Instrução) e "Cancel" (Cancelar). Selecciona uma destas opções.

Sonic é a única personagem que pode ser seleccionada no início de um novo jogo. As outras personagens ficam disponíveis à medida que avanças no jogo.

INSTRUÇÕES DE JOGO

As instruções para os comandos básicos para a personagem seleccionada são apresentadas com um pequeno resumo do objectivo específico que essa personagem tem de cumprir para poder ultrapassar o nível de acção. Recomenda-se que leias com atenção esta informação antes de começar a jogar. Pressiona o Botão A para continuares para o ecrã seguinte e o botão B ou X para voltares ao ecrã anterior.

ECRÃS DA HISTÓRIA

Estes ecrãs fornecem um breve resumo da história da personagem seleccionada. Pressiona o Botão B ou X para regressares ao ecrã de selecção de personagem.

NOTA: Estes resumos não são apresentados da primeira vez que uma personagem é apresentada.

CAMPO DE AVENTURA

Uma vez que não tens um tempo limite nem objectivos a cumprir nesta parte do jogo, está à vontade para investigar e explorar o campo de aventura tanto quanto desejares. Contudo, e para poderes progredir no jogo, é preciso que encontres os objectos de "Level Up" que dão à tua personagem poderes especiais tais como localizar as entradas para os níveis de acção, sempre que a personagem está no campo de aventura. Cada uma das três áreas no campo de aventura contêm um "Chao Garden" (Jardim Chao). Um Jardim Chao é um local especial concebido para criar criaturas do Chao.

ACONTECIMENTOS

Sempre que descobres uma nova entrada para um nível de acção ou encontras uma nova personagem enquanto estás no campo de aventura, surge um "acontecimento" na forma de uma FMA (Sequência Animada). Os "acontecimentos" ocorrem automaticamente e durante esse tempo não podes manobrar a personagem.

PERSONAGENS

Sonic é a única personagem que pode ser seleccionada no início de um novo jogo. Poderás seleccionar outras personagens à medida que progredires no jogo.

As cinco personagens adicionais neste jogo são Tails, Knuckles, Amy, Gamma e Big. Cada personagem pode ser seleccionada imediatamente após a sua apresentação.

CONFRONTAR OS "CHEFES"

Por vezes, surge um "Chefe" no campo de aventura depois de teres ultrapassado com êxito um nível de acção. Tens de localizar e derrotar o "Chefe" para avançares para o nível seguinte. A luta começa assim que o nome e o nível de vida do "Chefe" aparecem no ecrã. Lembra-te que é muito importante que a tua personagem tenha pelo menos um anel enquanto luta para evitar que morra quando é atacado. Quando o nível de vida do "Chefe" atinge o zero, a vitória é tua e a batalha termina.

AS CRIATURAS CHAO

Uma característica especial de Sonic Adventure é que podes criar uma espécie única de criaturas chamada Chao. Uma criatura Chao é essencialmente um "animal de estimação virtual" que encontras inicialmente em forma de ovo no campo de aventura. Se descobrires um ovo, leva-o para um Jardim do Chao, choca o ovo e cria a tua criatura do Chao.

Podes encontrar um Jardim do Chao em cada área do campo de aventura. Um Jardim do Chao é um local protegido dos inimigos concebido especificamente para criar criaturas Chao. Aviso a todos os pais! A forma como tratas a tua criatura determinará não só as suas características físicas, mas também o seu comportamento e personalidade.

NÍVEIS DE ACÇÃO

Cada personagem tem um objectivo diferente que tem de ser cumprido para que ultrapasses os níveis de acção. O objectivo para cada nível é dividido em três fases (A, B e C), por isso, abre bem os olhos para passares todas as fases e boa sorte!

Para mais detalhes sobre os objectivos dos níveis de acção, bem como um diagrama do nível de acção para cada personagem, vê a secção "Apresentação das Personagens".

ANÉIS E VIDAS DE BÓNUS

Em cada nível de acção poderás encontrar um determinado número de anéis. As personagens podem sobreviver aos danos provocados pelos ataques dos inimigos desde que tenham pelo menos um anel. Contudo, ao serem atacadas, perdem automaticamente os anéis que tinham. Se forem atacadas quando não têm nenhum anel, perdem a vida. Sempre que uma personagem consegue recolher 100 anéis, recebe uma vida extra. Também poderás encontrar caixas contendo uma vida extra, durante o nível de acção.

MARCADORES DE POSIÇÃO

Encontrarás vários marcadores durante cada nível de acção que poderás utilizar para guardar o tempo e a posição da tua personagem durante o percurso. Se a personagem perde uma vida, a próxima vida começará a partir do último marcador tocado pela personagem e com o tempo registado nesse mesmo momento. O tempo exacto a que o marcador foi tocado aparece por instantes no canto inferior direito do nível de acção, no momento em que ele é tocado.

EMBLEMAS

Sempre que a tua personagem ultrapassar com êxito um nível de acção, receberá um emblema do Sonic. Como o objectivo de cada nível de acção é dividido em três níveis, poderás receber três emblemas do Sonic por cada nível

de acção. Poderás também encontrar emblemas do Sonic adicionais nos mini-jogos e escondidos no campo de aventura. O número total de emblemas recolhidos é mostrado no ecrã de selecção de ficheiro.

FIM DO JOGO E CONTINUAÇÃO

A tua personagem perderá uma vida se for atacada quando não tiver anéis. As personagens também podem perder uma vida, tendo anéis, se caírem durante o nível de acção ou de um monte no campo de aventura. O ecrã "Game Over" (Fim do Jogo) aparece quando o número de vidas extra que a personagem tem atinge o zero e a personagem perde a vida. Selecciona e confirma "Continue" (Continuação) para reiniciares o jogo no início do mesmo nível ou "Quit" (Sair) para regressares ao ecrã de título.

- Nos níveis de acção, confrontos com o Chefe ou mini-jogos, a personagem reiniciará no princípio do nível.
- No campo de aventura, a personagem reiniciará no local onde estava da última vez que o jogo foi guardado.

SUSPENDER O JOGO - Start = Pausa, ↑↓ = Seleccionar, A = Confirmar, B ou C = Cancelar

Para suspender o jogo, pressiona o botão Start e a janela de Pausa aparece. As opções disponíveis na janela de Pausa variam de acordo com o tipo de nível em que estás. Vê este diagrama e selecciona uma opção na janela de Pausa.

PAUSA NO CAMPO DE AVENTURA

- Continue = Selecciona para continuares o jogo.
- Quit = Selecciona para saíres do jogo e regressares ao ecrã de título.

PAUSA NO NÍVEL DE ACÇÃO

- Selecciona para continuares o jogo.
- Restart = Selecciona para veres quantos anéis a tua personagem tem e reiniciares o jogo a partir do último marcador tocado.
- Quit = Selecciona para saíres do jogo e regressares à entrada do nível de acção no campo de aventura.

OBJECTOS

Existem dois tipos de objectos que podem ser recolhidos em Sonic Adventure. Várias caixas de objectos estão espalhadas pelos níveis de acção, assim como vários objectos "Level UP" escondidos no campo de aventura.

SAPATOS DE ALTA VELOCIDADE

Estes sapatos permitem à personagem adquirir alta velocidade durante um tempo limitado.

INVENCIBILIDADE

Utiliza este objecto para destruir inimigos sem seres danificado, durante um tempo limitado.

5 ANÉIS

Soma 5 anéis à tua colecção de anéis.

10 ANÉIS

Soma 10 anéis à tua colecção de anéis.

SORTIDO DE ANÉIS

Soma 1, 5, 10, 15, 20, ou 40 anéis à tua colecção de anéis.

ESCUDO

Protege a tua personagem de danos (apenas uma vez).

ESCUDO MAGNÉTICO

Atrai e recolhe todos os anéis nas imediações até os danos serem reparados.

VIDA EXTRA

Soma uma vida extra ao total de vidas extra.

ÓRBITA DE DICAS

Estas bolas iluminadas fornecem dicas quando consultadas.

Os objectos "Level Up" fornecem uma capacidade extraordinária que pode ser utilizada durante o resto do jogo.

SAPATOS VELOCIDADE LUZ (SONIC)

Estes sapatos especiais dão ao Sonic uma velocidade luz.

LUZ ANCESTRAL (SONIC)

Extrai este poder sagrado para soltares a velocidade luz de Sonic.

DISTINTIVO DO RITMO (TAILS)

Esta relíquia de uma antiga raça de guerreiros permite a Tails um rápido ataque.

PÁ COM GARRAS (KNUCKLES)

Com este objecto preso às luvas, Knuckles pode desenterrar outros objectos.

A PENA DO GUERREIRO (AMY)

Este antigo amuleto de guerra acciona o ataque "Spin Hammer" de Amy.

PROPULSOR A JACTO (GAMMA)

Um propulsor a jacto E100 que permite a Gamma pairar no ar.

CINTO DE SEGURANÇA (BIG)

Com este cinto de segurança, Big pode flutuar na água.

- Existem outros objectos "Level Up" escondidos, procura-os!

MINI-JOGOS

À medida que progredires no jogo, encontrarás vários mini-jogos. Se cumprires certos requisitos enquanto participas nestes mini-jogos, poderás ser recompensado com objectos de bónus.

Sempre que um mini-jogo é ultrapassado com êxito, é registado no Modo Trial, permitindo-te jogar o jogo as vezes que quiseres. Enquanto alguns mini-jogos podem ser jogados novamente por qualquer personagem, outros só podem ser jogados outra vez por certas personagens.

SKY CHASE (ACT I/II)

Manobra o aeroplano de Tail, o Tornado, para perseguir e alcançar nos céus, a nave inimiga "Egg Carrier", neste mini-jogo de luta em 3D. Dá o teu melhor para destruir o inimigo antes que o indicador de vida de Tornado chegue a zero.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (SONIC, TAILS)

Manobrar o Aeroplano / Fixar Alvo = Botão Analógico

Arma de Fogo Rápido = Botão A, B ou X

Fixar Alvo do Míssil = Segurar o Botão A, B ou X enquanto se fixa o alvo

Disparar Míssil = Libertar Botão A, B, ou X depois de fixar o alvo

SAND HILL

Corre através das ruínas cobertas de areia, em cima de uma prancha especial para areia, manobrando para evitar os numerosos obstáculos ao longo do caminho. Para atingires o objectivo deste mini-jogo em estilo, experimenta pressionar o botão A quando saltares as rampas.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (SONIC, TAILS)

Manobrar a prancha = Botão Analógico

Saltar = Botão A

"WHACK-A-SONIC" GAME

Participa neste jogo sem limites, utilizando a singular e inimitável Amy com a sua especial acção "martelo".

Colecciona pontos acertando nas bonecas de Sonic à medida que elas surgem de um círculo de buracos. Poderás obter pontos de bónus se acertares nas bonecas "Super Sonic", mas cuidado com as bonecas do Dr. Robotnik. Se acertares nelas perderás os teus pontos. Se conseguires ultrapassar o actual "recorde" de pontos a vitória será tua.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (TODAS)

Manobrar Amy = Botão Analógico

Bater nas bonecas = Botão B ou X

TWINKLE CIRCUIT

Acelera o teu carro de suspensão e aperfeiçoa a tua perícia de condutor neste jogo de corridas em 3D.

Corre com cada personagem individualmente, enquanto registas os seus melhores tempos, para veres quem conquista os três primeiros lugares.

INSTRUÇÕES DE UTILIZAÇÃO (TODAS)

Acelerador = Botão A

Travões = Botão B ou X

Manobras de Perícia = Botão Analógico e Gatilhos L e R

CHAO RACES

Conduz a tua criatura Chao numa das várias corridas para competir contra outras criaturas Chao pelo primeiro lugar.

NOTA: As corridas Chao não estão disponíveis no modo Trial.

MODO TRIAL

TRIAL MODE - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Neste modo, podes seleccionar e repetir níveis de acção e mini-jogos separados do campo de aventura que tenhas ultrapassado com êxito. Selecciona "Trial" no ecrã de título para obteres as opções "Action Stage" e "Mini-Game". Selecciona uma das opções para seguires para o ecrã de selecção da personagem.

NÍVEL DE ACÇÃO - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Selecciona "Action Stage" para obteres o ecrã de selecção de personagem e selecciona uma personagem. Aparecem todos os níveis de acção que foram ultrapassados por essa personagem. Selecciona o nível de acção que pretendes jogar.

Quando aparecer o ecrã de confirmação, listando a personagem e o nível de acção que seleccionaste, selecciona "OK" ou "Cancel".

MINI-JOGO - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Selecciona "Mini-Game" para obteres o ecrã de selecção de personagem e selecciona uma personagem. Aparecem todos os mini-jogos que estão disponíveis para essa personagem. Selecciona o mini-jogo que pretendes jogar.

Quando aparecer o ecrã de confirmação, listando a personagem e o mini-jogo que seleccionaste, selecciona "OK" ou "Cancel".

RESULTADOS DOS EMBLEMAS - ↑ ↓ ← → + A = Confirmar, B ou X = Cancelar

Selecciona "Emblem Results" para veres a lista de emblemas que cada personagem conseguiu. Utiliza o botão analógico ou o botão direccional para seleccionar uma personagem e ver os emblemas conseguidos por ela. Pressiona o botão B para regressar ao menu "Trial Mode".

CRIATURAS CHAO

CRIAR CRIATURAS CHAO NO JARDIM CHAO

Uma característica adicionada a Sonic Adventure é o sistema "A-Life" instalado nos ambientes protegidos chamados "Jardins Chao". Este sistema permite-te chocar, criar e comunicar com uma espécie única de criaturas virtuais chamadas Chao. Certifica-te de que assumes seriamente as tuas responsabilidades de pai, pois a forma como tratas da tua criatura determina não só o seu desenvolvimento físico como também a sua personalidade, comportamento e qualidade de vida.

NOTA: O tempo só passa no Jardim Chao enquanto está presente uma personagem. Quando saem do Jardim Chao, o tempo pára.

COMO CRIAR CRIATURAS CHAO

As criaturas Chao são chocadas em ovos que podem ser encontrados nos Jardins Chao ou no campo de aventura. O ciclo de vida Chao divide-se em três níveis básicos: Ovo – Infância – Maturidade.

Para aperfeiçoar a sua condição física e habilidades, a criatura pode absorver as características de pequenos animais resgatados durante os níveis de acção. Para isso, pressiona o botão Y para apanhar e segurar um pequeno animal em frente da criatura Chao. Assim que a absorção se iniciar, a criatura transforma-se visivelmente. Terá também alterações físicas e de comportamento de acordo com a comida que lhe deres e a maneira como o tratares. Depois de se tornar adulta, a tua criatura Chao pode encontrar outra criatura Chao adulta. Isto resultará num novo ovo que deverás chocar e criar. É assim o ciclo de vida de uma criatura Chao!

Controla o humor e a saúde da tua criatura, verificando estes indicadores:

FELIZ

ALARMADO

CONFUSO

CORRER COM A CRIATURA CHAO NO ESTÁDIO CHAO

Concorre com a tua criatura contra outras sete criaturas Chao nas corridas do Estádio Chao. Selecciona um nível e um estilo e vê-as correr! Não te esqueças de animar a tua criatura para a vitória!

PARTICIPAR NUMA CORRIDA CHAO

Salta para o botão "Entry" (Entrada) no sítio do Estádio Chao. Quando aparecer o menu da corrida, define os itens apropriados e inicia a corrida.

Race Mode Selection (Selecção de Modo de Corrida)

- Chao Race (Jewel) – Corrida Chao (Jóia): É dada uma jóia ao vencedor da corrida (uma só entrada)
- Chao Racer (Beginner) – Corrida para Principiantes (uma só entrada).
- Multi-entry (Multi-entradas): Escolhe um número de criaturas Chao para competirem umas com as outras.

Racecourse selection (Selecção do Circuito) – Selecciona um circuito entre as várias opções.

Chao Selection (Selecção do Chao) – Selecciona a localização da tua criatura entre as várias opções.

JOGAR "CHAO ADVENTURE" UTILIZANDO A UNIDADE VISUAL MEMORY

LEVA A TUA CRIATURA PARA UM PASSEIO

Transfere as tuas criaturas para uma unidade Visual Memory para as levares numa aventura. Para isso, utiliza uma personagem para apanhar a tua criatura e levá-la para a "Transporter Machine" (Máquina de Transporte) situada no Jardim Chao. Salta sobre o botão vermelho e desce a criatura. Selecciona uma unidade Visual Memory e pressiona o botão A. A criatura será automaticamente transportada para a unidade Visual Memory. Quando estiverem ligadas várias unidades Visual Memory, tens de seleccionar qual a unidade que pretendes utilizar.

Uma unidade Visual Memory só comporta uma criatura e um ovo de cada vez.

- **ATENÇÃO:** Para evitar que ataques inadvertidamente a tua criatura, recomendamos que utilizes apenas o botão Y quando apanhares criaturas Chao.

JOGAR "CHAO ADVENTURE"

"Chao Adventure" é um mini-jogo independente que podes jogar utilizando a unidade Visual Memory. Depois de teres transportado a tua criatura Chao para a unidade Visual Memory, remove a unidade do comando para começares a jogar.

COMO JOGAR - ↑↓ e A = Seleccionar. B = Regressar ao ecrã anterior.

Selecciona o modo de jogo e assim que aparecer o ecrã de título, pressiona os botões A e B simultaneamente para iniciar o jogo. Para sair do jogo, pressiona o botão "Sleep" para desligar a unidade Visual Memory.

Ajudar uma Criatura em Perigo

A tua criatura terá a sua cota de "acidentes" tais como tropeçar e cair durante o jogo. Quando isto acontece, dá-lhe uma ajuda pressionando o botão A para a ajudar a levantar-se.

Mostrar o Caminho

Quando a tua criatura chega a um cruzamento, alguém tem de tomar a decisão. Quem manda aqui afinal?

Batalha de Punhos Voadores

Quando a tua criatura encontra uma "Bully Chao" é hora de lutar. Para dar um soco, pressiona o botão A para parar o indicador na barra branca. Cada soco faz baixar o HP (Hit Points) da Bully Chao, e quando o seu indicador de vida chega a zero, tu ganhas!

Se a tua criatura tiver demasiados acidentes ou derrotas em lutas, a aventura terminará, por isso dá o teu melhor para ajudares a tua criatura a terminar com êxito.

Toma nota que se a tua criatura tiver demasiados acidentes ou derrotas em lutas, a aventura terminará repentinamente, por isso dá o teu melhor para ajudares a tua criatura a terminar com êxito.

ECRÃ DE MENU - ↑↓ e A = Seleccionar. B = Regressar ao ecrã anterior.

Pressiona o botão A em qualquer altura durante a aventura para obteres o ecrã de menu. As opções disponíveis para selecção são as seguintes:

- STATUS: Revê a situação da tua criatura.
- ITEMS: Verifica a tua reserva de itens ou alimenta a tua criatura.
- GAME: Vence o jogo em três tentativas para ganhares um prémio.
- MATING: Liga a uma outra unidade Visual Memory para combinares um encontro entre criaturas.
- BATTLE: Liga a uma outra unidade Visual Memory para estabeleceres uma luta entre criaturas.
- OWNER: Mostra os teus dados pessoais.
- FRIEND: Mostra os dados das criaturas que se encontram com a tua.
- MAP: Mostra os progressos da tua criatura na aventura.
- SETTINGS: Liga e desliga o som, activa e desactiva a troca de dados e edita dados pessoais..
- NAME: Permite digitar / mostra o nome da criatura.

LEVAR A CRIATURA DE VOLTA AO JARDIM CHAO

Depois de ligares novamente a unidade Visual Memory ao comando, leva uma personagem ao Jardim Chao e salta sobre o botão vermelho da Máquina de Transporte. Selecciona regressar ao Jardim Chao e pressiona o botão A. A tua criatura saltará da máquina. Pega nela e dá-lhe um brinquedo. Amor é uma criatura feliz!

ATENÇÃO: Define o ficheiro ou modo de tempo da unidade Visual Memory antes de a ligares ao comando.

DICAS

- O convívio é saudável por isso convida os amigos da tua criatura Chao para brincarem com ela no Jardim Chao.
- Existem portais mágicos que as personagens podem utilizar para passarem de um dos três Jardins Chao para os outros... para os descobrir, descobre primeiro os Jardins. Boa Sorte!

APRESENTAÇÃO DAS PERSONAGENS

SONIC THE HEDGEHOG

Ele é o porco-espinho hipersónico mais rápido do mundo!

Com uma grande paixão pela liberdade, a única coisa que Sonic odeia é a opressão. Apesar do seu temperamento explosivo, bem no fundo ele é um tipo fixe totalmente disposto a ajudar os necessitados sempre e aonde ele puder. A aventura de Sonic começa exactamente quando ele acaba de chegar de uma longa viagem...

OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

Destruir a cápsula para libertar os animais que aí estão presos.

- Salta sobre a tampa situada no topo da cápsula que está no fim do percurso para libertar os animais enclausurados e venceres o nível.

NOTA: Nalguns cenários, o objectivo poderá ser outro objecto em vez da cápsula.

DICAS

Existem diversos atalhos em todos os níveis, por isso explora bem os vários caminhos durante todo o percurso.

ECRÃ DO NÍVEL DE ACÇÃO

1 – Tempo gasto
2 – Número de anéis recolhidos
3 – Vidas restantes
4 – Animais libertados

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE SONIC

ATAQUE GIRATÓRIO - Botão A

Coloca Sonic perto de um inimigo e salta de forma a que quando aterrar, atinja o inimigo com um furioso ataque giratório a meio salto.

ATAQUE DIRECCIONADO - Botão A a meio salto

Utiliza este ataque para que Sonic veja e ataque automaticamente qualquer inimigo nas proximidades. Se não houver qualquer inimigo próximo, utiliza este movimento para que Sonic execute um salto a grande altura.

SALTO GIRATÓRIO - Botão B ou X

Parado ou em movimento, mantém pressionado o botão B ou X para que Sonic gire no mesmo lugar. Quando soltares o botão, ele saltará a uma velocidade supersónica. Utiliza o botão analógico para dirigir o salto. Vê só como ele salta!

COMO OS ITENS "LEVEL UP" AFECTAM SONIC

MANTER - Mantém pressionados os botões B ou X

Depois de obter os sapatos de velocidade luz, o movimento giratório de Sonic torna-se mais perfeito. Agora, quando manténs pressionado o botão B ou X, pequenas luzes azuis aparecem e enrolam-se à volta de Sonic até que ele se torne num brilhante néon azul. Neste estado especial, Sonic pode executar as seguintes acções:

ATAQUE VELOCIDADE LUZ - Liberta os botões B ou X

Procura e recolhe a "Luz Ancestral" para que Sonic seja capaz de destruir todos os inimigos ao seu alcance utilizando este poderoso ataque.

SALTO VELOCIDADE LUZ - Liberta os botões B ou X

Se não houver nenhum inimigo por perto, poderás executar esta acção única para enviares Sonic na descoberta de passagens ou para apanhar anéis suspensos do alto.

MILES "TAILS" PROWER

Esta doce raposa é um ser mecânico natural com a capacidade única de voar bem alto utilizando as suas duas caudas especiais. Velha amiga e admiradora de Sonic, Tails dedica-se a trabalhar na sua oficina enquanto Sonic está em viagem. A aventura de Tails começa um dia quando, no meio de um voo de teste com a sua última invenção, uma nave, ele começou a ter problemas com o motor e...

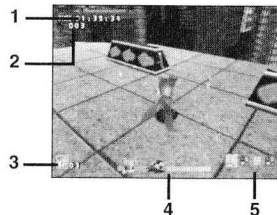
OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

Descobrir e destruir a cápsula antes de Sonic.

- Nalguns cenários, o objectivo pode ser outro objecto em vez da cápsula.

DICAS

A coisa mais importante é vencer Sonic, por isso tira o máximo partido da acção propulsora única de Tails para descobrir atalhos que lhe permitirão chegar mais depressa à cápsula.

ECRÃ DO NÍVEL DE ACÇÃO

1 – Tempo gasto
2 – Número de anéis recolhidos
3 – Vidas restantes
4 – Este indicador mostra as posições relativas de Sonic, Dr. Robotnik e Tails no seu progresso no percurso. A parte esquerda representa o ponto de partida e a direita, a linha de chegada.
5 – Animais libertados

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE TAILS

VOO PROPULSOR - Pressionar o Botão A a meio voo

Pressionar o Botão A a meio do voo faz com que Tails voe bem alto, mas cuidado! Se tentares voar por muito tempo, Tails fica cansado e cai subitamente ao chão.

Manobras de Voo Propulsor

Mantém pressionado o botão A - Aumenta a altitude

Botão B ou X - Perda súbita de altitude (se não pressionares tecla nenhuma, causa o mesmo efeito devido à gravidade)

ATAQUE DE TAILS - Botão B ou X

Pressiona o Botão B ou X enquanto parado ou a caminhar para fazer com que Tails ataque qualquer inimigo nas proximidades com um giro de 360º.

COMO OS ITENS "LEVEL UP" AFECTAM TAILS

ATAQUE RÁPIDO DE TAILS - Mantém pressionado o botão B ou X

Procura e recolhe o Distintivo de Ritmo para executar poderosos e sucessivos ataques.

KNUCKLES THE ECHIDNA

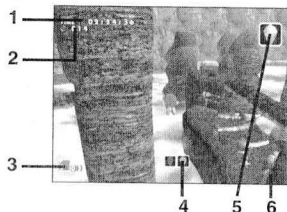
Knuckles é um papa-formigas poderoso e selvagem. Embora possua uma personalidade honesta e correcta, sofre muitas vezes de falta de flexibilidade. Com os seus poderosos braços ele pode deslizar pelo ar e desferir alguns murros a sério. Guardião da Grande Esmeralda desde sempre, num dia normal o seu mundo é destruído e a aventura começa...

OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

Recolher três fragmentos da Grande Esmeralda.

DICAS

Utiliza o radar especial de esmeraldas de Knuckles para localizar os fragmentos. O indicador do radar muda de azul para vermelho e pisca mais rapidamente, à medida que se aproxima de um fragmento. Para além disso, nem todos os fragmentos estão visíveis. Por vezes eles estão enterrados ou escondidos nos inimigos, por isso procura bem.

ECRÃ DO NÍVEL DE ACÇÃO

1 – Tempo gasto
2 – Número de anéis recolhidos
3 – Vidas restantes
4 – Radar de Esmeraldas – A cor e a velocidade a que estes indicadores piscam depende da proximidade de Knuckles aos fragmentos
5 – Número de fragmentos de esmeralda recolhidos
6 – Animais libertados

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE KNUCKLES

SALTO DESLIZANTE - Mantém pressionado o botão A a meio voo

Utiliza o botão analógico para manobrar Knuckles durante um voo deslizante. Ataca utilizando o voo deslizante e atingindo o inimigo com os punhos de Knuckles. (Atacar com outra parte do corpo provoca danos em Knuckles). Liberta o botão A para que Knuckles pouse no chão. (É possível reanimar o deslize mantendo novamente pressionado o botão A).

ESCALAR - Agarra a parede a meio de um voo deslizante

Knuckles começará automaticamente a escalar assim que agarrar uma parede a meio de um voo deslizante. Para isso, executa um voo deslizante apontando para a parede que pretendes escalar. Assim que ele agarrar a parede, utiliza o botão analógico para o manobrar e pressiona o botão A para saltar.

ATAQUE DE PUNHO - Botão B ou X

Pressiona o botão B ou X para executar um soco. Executa dois socos sucessivos e imediatos para que Knuckles execute um terceiro, ainda mais poderoso.

COMO OS ITENS "LEVEL UP" AFECTAM KNUCKLES

ESCAVAR - Pressiona os botões B ou X e A simultaneamente

Coloca Knuckles numa área relvada ou com lixo e pressiona o botão B ou X e simultaneamente o botão A. Ele escavará um pouco e regressará à superfície trazendo todos os objectos enterrados.

AMY ROSE

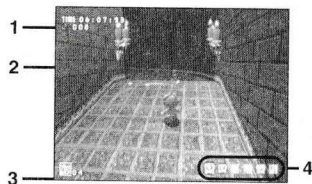
Sempre brilhante e calorosa, Amy é a auto-intitulada namorada de Sonic. Com um forte sentido competitivo, ela é a melhor com o seu martelo Piko Piko. Repleta de recordações dos seus dias de perseguição a Sonic, ela estremeceu quando os seus mundos voltaram a colidir com a súbita aparição de uma enorme nave espacial, num belo dia...

OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

Encontrar e agarrar o balão, enquanto evita cair nas garras do malvado robot Zero.

DICAS

É importante que Amy e o seu companheiro pássaro escapem juntos. Se necessário, utiliza latões ou outros abrigos para os esconder. Zero não pode ser destruído mas pode ser posto fora de acção por algum tempo por diversas vezes. Se for atacado demasiadas vezes, torna-se invencível, por isso não abuses!

ECRÃ DO NÍVEL DE ACÇÃO

1 – Tempo gasto
2 – Número de anéis recolhidos
3 – Vidas restantes
4 – Animais salvos

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE AMY

ATAQUE MARTELO - Botão B ou X. Pressiona o botão B ou X parado ou a caminhar, para que Amy ataque e destrua os inimigos com o seu martelo Piko Piko. Lembra-te que embora ela possa atacar e pôr temporariamente Zero fora de acção, ele não pode ser destruído. Para além disso, ele só pode ser atacado um número limitado de vezes.

SALTO MARTELO - Pressiona o botão B ou X enquanto corres. Pressiona o botão B ou X enquanto corres para que Amy branda o seu martelo, o lance ao chão e se catapulte pelo ar. Lembra-te que Amy tem de estar em plena corrida para que este salto resulte, por isso espera que o martelo apareça antes de pressionares o botão B ou X. Este salto especial pode ser utilizado para alcançar altitudes mais altas que o salto normal.

ATAQUE DE SALTO - Pressiona o botão B ou X a meio voo. Pressiona o botão B ou X a meio do salto para que Amy branda o seu martelo e ataque os inimigos em pleno salto.

COMO OS ITENS "LEVEL UP" AFECTAM AMY

ATAQUE GIRATÓRIO DE MARTELO - Botão B ou X e botão analógico

Mantém pressionado o Botão B ou X enquanto rodas o botão analógico para fazer Amy brandir o seu martelo rapidamente num ataque a 360º. Pára de rodar o botão analógico ou liberta o botão B ou X para terminar o ataque. Lembra-te que se Amy rodar no mesmo sítio durante muito tempo, ficará temporariamente tonta e não será capaz de caminhar.

E-102 GAMMA

Criado pelo Dr. Robotnik, E-102 Gamma é um robô armado da série E-100. Pouco depois do seu "nascimento", Gamma teve de passar um teste que lhe permitiria juntar-se a uma elite de robôs. O seu destino, entretanto, dá uma drástica reviravolta quando conhece uma certa raposa com uma cauda invulgar...

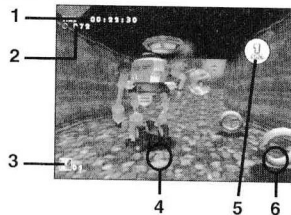
OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

Encontrar e destruir o alvo localizado no fim de cada percurso dentro do tempo disponível.

- Certifica-te de que destruis inimigos suficientes pelo caminho para poupar tempo para destruir o alvo final.

DICAS

Podes aumentar o tempo disponível destruindo inimigos; contudo, matar um inimigo de cada vez gasta mais tempo do que o que poupa. Em vez disso, fixa a mira em vários inimigos e elimina-os todos de uma só vez para ganhares tempo de bónus.

ECRÃ DO NÍVEL DE ACÇÃO

1 – Tempo disponível
2 – Número de anéis recolhidos
3 – Vidas restantes
4 – Contagem decrescente de aviso (A contagem decrescente inicia quando o tempo disponível chega aos 5 segundos)
5 – Tempo de bónus (Somado ao tempo total disponível sempre que são fixados em mira vários inimigos)
6 – Animais libertados

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE GAMMA

ARMA LASER - Botão B ou X

Mantém pressionado o botão B ou X para activar a arma laser, aponta a mira da arma a um inimigo e a fixação de mira efectua-se automaticamente. Utiliza o botão analógico para manobrar e apontar a arma laser. Quando a fixação de mira é bem sucedida, aparece o símbolo de mira sobre o inimigo. Podes fazer com que Gamma fixe em mira vários inimigos, agitando a arma sobre a área com inimigos. Lembra-te que tanto a mira como o indicador de fixação de mira desaparecem depois de poucos segundos.

LANÇAMENTO DE MÍSSEIS - Liberta os botões B ou X depois de fixar a mira

Depois de fixares a mira com a arma laser, liberta o botão B ou X para lançares mísseis de ataque. Lembra-te que Gamma pode estar em movimento quando lança mísseis ou fixa a mira.

MODO ROLANTE - Botão Analógico

Gamma deixa automaticamente de caminhar verticalmente e passa a ter uma forma compacta de roda quando atinge a velocidade máxima. Pressiona o botão A para fazeres Gamma regressar ao modo vertical.

COMO OS ITENS "LEVEL UP" AFECTAM GAMMA

FLUTUAR - Botão A

Mantém pressionado o Botão A a meio salto para fazer com que Gamma flutue no ar e desça lentamente utilizando o propulsor a jacto. Se libertares o botão A, o propulsor desligar-se-á e Gamma cairá rapidamente. Podes travar esta queda e voltar a flutuar pressionando o Botão A outra vez.

BIG THE CAT

O gigantesco gato é um compincha despreocupado que adora pescar e nunca deixa a sua cana de pesca favorita.

Big leva uma vida tranquila com o seu amigo "Forggy" numa sossegada parte da floresta. Até que um dia o seu amigo Froggy sofre uma estranha transformação...

OBJECTIVO DO NÍVEL DE ACÇÃO

Pescar e apanhar o seu amigo Froggy.

- Várias espécies e tamanhos de peixes vivem nos lagos de pesca ao longo de todo o campo de aventura, por isso tenta apanhar outros peixes enquanto procuras Froggy.

DICAS

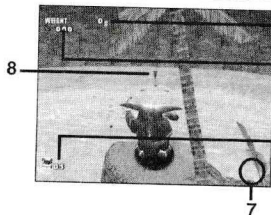
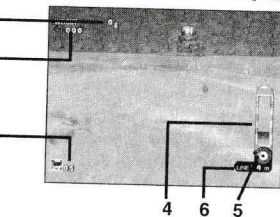
Para apanhares um peixe (ou Froggy) tens de primeiro "engatar" a tua presa. Para isso, assim que o peixe (ou a rã) morder o isco, pressiona para baixo no botão analógico para engatar (no gancho) o isco e depois rebobina o fio.

COMO OS ITENS "LEVEL UP" AFECTAM BIG

FLUTUAR - Automático

Assim que Big tem o cinto de segurança posto, ele flutua automaticamente sempre que está na água. Utiliza o botão analógico para movimentar Big ou para o posicionares para lançar a cana. Pressiona o botão A para fazeres Big mergulhar e utiliza o botão analógico para que ele caminhe no fundo debaixo de água. Quando o botão A é libertado, Big sobe até à superfície.

ECRÃ DO NÍVEL DE ACÇÃO

Ecrã Modo Normal (Antes de lançar a cana) — Ecrã Modo de Pesca (depois de lançar a cana)

1 – Peso em gramas de toda a pescaria
2 – Número de anéis recolhidos
3 – Vidas restantes
4 – Indicador da tensão da linha
5 – Posição da bobine
6 – Comprimento da linha
7 – Animais libertados
8 – Indicador de ponto de pesca

ACÇÕES ESPECÍFICAS DE BIG

MOVIMENTOS DE FORÇA (TRANSPORTAR, ATIRAR, PUXAR OU EMPURRAR) - Botão A ou B

Devido ao enorme físico de Big, ele é capaz de levantar, transportar e atirar objectos pesados que as outras personagens não podem.

LANÇAR A CANA - Botão A ou B

Utiliza o botão A ou B para que Big lance a cana à água.

1. Coloca Big de frente para a água, mantém pressionado o botão B ou X para aparecer o indicador de peixes e utiliza o botão analógico para colocar o indicador de ponto de pesca no local desejado.
2. Liberta o botão B ou X para automaticamente lançar o isco para o ponto escolhido.
3. Se tiveres êxito, o isco puxará para baixo e o jogo entra em "modo de pesca".

ATAQUE COM ISCO - Pressionar e libertar Botão B ou X

Utilizando a mesma acção que para lançar a cana, coloca-te à frente de um inimigo e pressiona o botão B ou X para aparecer o indicador do ponto de pesca e utiliza o Botão Analógico para colocar este indicador sobre o inimigo. Liberta o botão B ou X para atacar. Se estiver perto um inimigo, também podes fazer com que Big o ataque, pressionando o botão B ou X.

MODO DE PESCA

PESCAR - Vê o diagrama em baixo

Botão A - Rebobinar Rapidamente
Botão B ou X - Rebobinar Lentamente
Botão Analógico - Agitar o Anzol

1. Quando o isco tiver submergido na água, agita o isco para atrair o peixe (rã). Quando o peixe (rã) morder o isco, pressiona para baixo o botão analógico para o engatar.
2. Utiliza o botão analógico para manobrar o anzol para que o peixe (rã) não fuja e rebobina-o com cuidado para que não se desengate.
3. Assim que o peixe estiver suficientemente perto, Big tirá-lo-á da água.

DR. ROBOTNIK

Sim, tal como todos temiam, o cientista louco está de volta e mais agressivo do que nunca. No passado, Sonic e os seus amigos conseguiram destruir todos os seus maquiavélicos planos, mas terão esses dias acabado? Uma nova batalha começou e desta vez, Dr. Robotnik ("Eggman" para Sonic e os seus amigos) conseguiu finalmente perceber como reanimar os antigos poderes das 7 Esmeraldas do Caos para destruir o mundo!

CHAOS

Esta misteriosa forma de vida líquida que ficou presa na Grande Esmeralda foi libertada pelo Dr. Robotnik para conseguir os seus malvados intentos. Chaos cresce cada vez mais e fica cada vez mais forte por cada Esmeralda que o Dr. Robotnik lhe dê. O que acontecerá ao mundo se o Dr. Robotnik conseguir juntar todas as 7 Esmeraldas do Caos...?

INIMIGOS

KIKI

Toma cuidado com este macaco mecânico lançador de bombas que consegue atacar utilizando dois tipos de bombas.

SPIKY SPINNER

Armado com bolas e correntes rotativas, este robô flutuante pode atacar à distância.

BLADE SPINNER

Mantém-te afastado deste flutuante robô quando ele se põe a girar como louco.

RHINOTANK

Este robô híbrido, baseado numa mistura de tanque e rinoceronte, é uma das gigantescas e maquiavélicas máquinas de carga.

LEON

Este robô em forma de camaleão pode desaparecer e reaparecer mesmo em frente dos teus olhos, por isso está atento!

EGG KEEPER

Munido de uma arma especial que pode paralisar a sua presa, é melhor que evites este robô da série E-100.

NOTAS

ECOFILMES
ECOFILMES - Importação e Distribuição de Filmes, Lda.
Rua do Brasil, 884 • P.O. Box 60 • 3701 São João da Madeira Codex
Tel. (056) 831 300 / 830 • Fax (056) 831 301 / 902